G60-00001 X09-73313

Microsoft game studios

# アーク財団・恐竜保護計画　要略書類

DINOSAUR HUNTING ～失われた大地～

このたびは「DINOSAUR HUNTING」をお買いあげいただきまして、ありがとうございます。ご使用前に本書をよくお読みになり、正しくご使用ください。なお、本書は再発行いたしませんので、なくさないよう大切に保管してください。

## 安全情報

**光の刺激による発作について**

ごくまれに、ゲームの中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。
この発作には、筋肉のけいれんや引きつけ、自覚の一時的な喪失のほか、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いのような症状などがあります。また、発作を起こした際に転倒などして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合には、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。
年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。
・テレビから離れて座る
・画面の小さいテレビを使う
・明るい部屋でゲームをする
・疲れているときや眠いときはゲームをしない

**そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ**

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

**プロジェクションテレビについて**

スクリーンに投影するプロジェクションテレビ（液晶方式は除く）には接続しないでください。
「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。



※ハードディスクにセーブするためには、最低11ブロックの空きが必要です。

# Contents

## 恐竜保護計画の概要

本書類は、ギアナ高地のあるテーブルマウンテンで発見された“恐竜”の、捕獲・保護計画を要略するものである。計画の遂行にあたっては我がアーク財団がすべての中心となり、極秘裏のうちに行うものとする。幸いなことに、“恐竜”が現存することは我々の関係者とごく一部にしか知られていない。“失われた世界”を心無い者の手から護るためにも、この計画は決して仕損じることは許されないのである。

1910.00.00
ARK FOUNDATION C.E.O.
Andrew Karnegee
*Andrew Karnegee*

### ●1910年・ギアナ高地にて現存する恐竜を発見

西暦1910年、探険中に行方不明となり、消息を絶っていたイギリスの地質学者ノートン・クラスト博士が、3年ぶりに生還を果たす。彼はアマゾンの奥地で発見された後、それまでに何があったかを世間には一切公表しなかった。しかし、唯一の親友であり、探険費用の出資者でもあるアンドリュー・カーネギー卿にだけはすべてを打ち明けた。それは、ギアナ高地の奥地で、絶滅したはずの恐竜を発見したという、衝撃的な事実だった。ノートン博士が探険中に偶然迷いこんだ人跡未踏のテーブルマウンテンは、外界から隔絶された自然環境であったため、奇跡的に恐竜が生き残っていたのである。

### ●アンドリュー卿の指示により、極秘裏にアーク財団を設立

しかし、ギアナ高地の火山活動は活発化しており、一刻も早く恐竜を別の場所に移送しなければ再び絶滅に追いやられてしまうだろう。このような事態を懸念したアンドリュー卿は、まず良識のある科学者たちに呼びかけ、私財を投入してアーク財団を設立。財団は恐竜の保護を目的とした、非公式の組織である。その後も、アンドリュー卿は世界各国にいる信頼のおける人物たちにコンタクトをとり、極秘裏に恐竜保護計画を推し進めた。

### ●4か国から集められた優秀なハンターを中心に、保護を開始

アーク財団はまず第一次先発隊として、麻酔銃を装備した52人の隊員からなる恐竜保護チームを現地に派遣した。だが、彼らは充分な腕前をもっていたにもかかわらず、わずか4名しか生還することはなかった。恐竜は、ハンティングするにはあまりにも難しく、強大な生物だったのだ。この失敗をふまえ、アーク財団は次の保護には少数精鋭であたることを計画。世界中に散らばるハンターの中でも、特に傑出した腕前をもち、予想だにしない死地からも生還できるサバイバル能力とツキを持った者たち。さらに秘密を絶対に守ることのできるハンターを慎重に吟味した結果、最終的に4人が選ばれることとなった。アメリカチームのマローン、イギリスチームのアーサー卿、フランスチームのジャンヌ、カナダチームのグレゴリー。いずれも世界に名だたる超一流のハンターである。この話を極秘裏に聞かされた彼らは、恐竜というかつてないトロフィーに驚くとともに、ハンターとしての闘志を大いにかきたてられ、全員が保護計画への参加を表明するのであった。

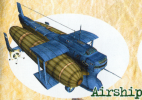
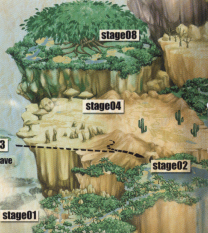
恐竜保護計画の概要

## ギアナ高地の特殊な環境

南アメリカ大陸の北部、オリノコ川の上流に位置するギアナ高地。ここはブラジル、コロンビア、ガイアナ、スリナム、ギアナ、ベネズエラにまたがる広大な地域で、標高は約1500メートル。熱帯気候に覆われたこの地は、テプイと呼ばれるテーブル状の岩山が100以上もある実に特殊なスポットである。テーブルマウンテンは垂直に切り立った絶壁状の形状であるばかりか、激しい気流の変化によって、いずれも悠久の過去から外界と隔絶された自然環境を保ってきた。そのため、他には存在しない独特な生態系や、独自の進化体系をたどった動植物を見ることができる。言わば、高地全体がシーラカンスのようなものである。特に大きいテーブルマウンテンは標高2600メートルもあり、周囲はふもとの熱帯雨林からわきあがった蒸気で覆われ、いかなる乗り物を使っても人間が近づくことを阻む、まさに秘境中の秘境だ。

1910年、ノートン・クラスト博士が偶然発見した恐竜は、こうした環境によって奇跡的に守られ、人知れず生き残ってきたのだ。その後、アーク財団によってある程度の調査は進んだものの、未だ解明されていない謎は数多く存在している……。

### ●テーブルマウンテンへの移動手段

ギアナ高地はその複雑な地形のため、飛行機を使っても容易には離着陸できない。そのため、ハンターを含めたスタッフが現地に降り立つには、気候が安定しているタイミングを見計らい、飛行船または気球を使うことになる。また、運良くテーブルマウンテンにたどりついたとしても、そこには過酷な自然が満ちており、車などが走ることのできるエリアはわずかしかない。ほとんどの行動が徒歩となるこの地で恐竜を保護するのが、いかに難しく、そして膨大な資金がかかるものかを実感できる。

## 世界から選抜されたハンターたち

今回の恐竜保護については、第一次先発隊の大人数行動による失敗を教訓とし、ひそかに選ばれた有能なハンターを中心とする少数精鋭であたることとなった。彼らは世界中のハンターの中でも抜きん出た才能を持ち、恐竜という未知なるターゲットにも気後れしない勇気を持っている。さらに最も重要なことだが、この計画の守秘義務を貫きとおす信頼性をも備えていることは言うまでもない。

### MALONE STEIN

マローン・スタイン

●これまでの経歴

神業的な射撃技術と粘り強い精神力を持つ。カナダで起こった"惨劇の山"事件と、冒険家ロバート・ピアリーの北極点遠征への参加で名が知られるようになり、現在では世界最高のハンター「Greatest Brave Hunter」と呼ばれている。

【生年月日】1883年7月30日・獅子座・27歳
【身体数値・血液型】178cm・75kg・O型
【趣味】星座を眺めること。銃の手入れ。
【大切な物】父親から譲られた銃。相棒のアルゴ。
【好きな物】手製の薫製（特にトラウトマス）。
【嫌いな物】密猟者。

アメリカチーム

### GUNS

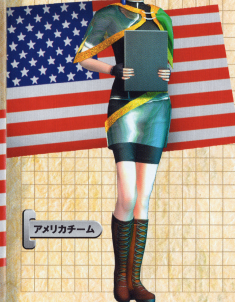
### KATIE WHITE

ケイティ・ホワイト

アメリカチーム

●これまでの経歴

アンドリュー・カーネギーの孫娘。ハーバード大学で生物考古学、古生物学などを専攻する才媛である。かつて巻きこまれた"惨劇の山"事件の解決者マローンの参加を知り、祖父の反対を押しきって今回の保護計画に参加する。

【出身地】アメリカ
【生年月日】1891年1月23日・水瓶座・19歳
【身体数値・血液型】163cm・42kg・A型
【趣味】博物館めぐり。噴水のそばでの読書。
【大切な物】両親、祖父。メガネ。
【好きな物】図書館の静穏と本の匂い。蜂蜜入りビスケット。
【嫌いな物】ブロッコリー。

### ALGO

アルゴ

マローンを補佐する猟犬であり、無二の相棒でもある。数々の危険なハンティングにも同行してきたつわもので、巨大な恐竜を前にしても決してひるまない。また、ハンティング中に見落としそうな手がかり（恐竜の足跡、痕跡など）をいち早く発見し、マローンに教えてくれる。

# ARTHUR CONAN DOYLE
## アーサー・コナン・ドイル

イギリスチーム

●これまでの経歴

「シャーロック・ホームズ」で知られる大作家アーサー・コナン・ドイルその人である。得意なボクシングを始めとして、さまざまなスポーツに精通。冒険心も旺盛である。知り合いの冒険家からマローンの話を聞き、彼に興味を抱く。

【出身地】スコットランド（エディンバラ）
【生年月日】1859年・てんびん座・51歳
【身体数値・血液型】182cm・72kg・A型
【趣味】ボクシング、チェス、ビリヤード、ブリッジ、古書収集、その他多数。
【大切な物】パイプコレクション。
【好きな物】鴨肉の塩漬け。スコッチ（特にグレン・モーレンジ）。
【嫌いな物】社交パーティ（普段は秘書に言われて渋々出席している）

GUNS

ShotGun

HandGun

Rifle

# JEANNE DUMONT
## ジャンヌ・デュモン

フランスチーム

●これまでの経歴

大冒険家ジュール・セバスチャン・デュモンの六人の孫の一人。父親からプレゼントされた銃が契機となり、ハンティング界で活躍することになる。気位が高く、感情表現が下手なため、今回の保護計画でも周囲と衝突することが多い。

【出身地】フランス（コンデ・シュル・ノワロー）
【生年月日】1887年11月9日・蠍座・23歳
【身体数値・血液型】173cm・54kg・B型
【趣味】利きワイン。香水コレクション。
【大切な物】デュモン家の家紋。プライド。
【好きな物】母親の作ってくれるブランケット（子羊と鶏肉と温野菜のクリーム煮）。
【嫌いな物】オペラ。頭の悪い犬。覇気のない人間。

GUNS

ShotGun

HandGun

Rifle

# GREGORY BANNING
## グレゴリー・バニング

●これまでの経歴

物心ついた時から銃に慣れ親しんで育った豪傑ハンター。腕前は超一流だが、金への執着と名声欲が強く、トラブルを招きかねない自己中心的な性格。地元で起こった"惨劇の山"事件をマローンに解決されたことに強い屈辱を感じている。

【出身地】カナダ
（カナディアン・ロッキー地方のアルバータ州）
【生年月日】1874年5月13日・牡牛座・36歳
【身体数値・血液型】203cm・110kg・AB型
【趣味】ポーカー（もちろん賭けるほう）。
【大切な物】銀行の貸し金庫に貯めている金塊。
【好きな物】ヘラジカのあぶり焼き。
現金（金貨が特に好み）。
【嫌いな物】正義感ぶった奴。
グリンピース。

## 武器の特性と使い分け

ハンターが使用する武器には大別してハンドガン、ライフル、ショットガンの3種類がある。いずれも弾薬には麻酔弾が使用されており、対象となる恐竜を眠らせるためのものだが、それぞれにはっきりとした特性が存在する。なお、武器に関係なく、恐竜を眠らせると調合弾用の成分が入手できる。

### ハンドガン

ハンドガンは単発の麻酔弾を撃ち込むのに適した武器である。威力はさほどなく、中型～大型恐竜にはほとんど効果がないが、小型の恐竜を捕獲するのには最適である。

◀射程距離が短く、威力も弱いが、周囲をうろつく小型恐竜を捕獲するのに役立つ。

◀眠らせた恐竜をサーチすると、調合弾を作る際に必要な情報（RGB各成分の調合量）を入手できる。

### ライフル

ライフルは最も射程距離が長く、遠距離の目標を撃つことに適している。目標に気づかれない距離からの狙撃が可能なため、使いこなせば最も安全に恐竜を捕獲することが可能な武器だ。通常はノーマルな麻酔弾が装填されているが、レッド（R）、グリーン（G）、ブルー（B）の成分を混合した調合弾も発射できる。

◀スコープをのぞいて遠距離から狙撃可能。周囲の安全を確保してからの使用が望ましい。

◀完璧な調合弾を恐竜の急所に撃ち込めば、一発で眠らせることができる。ノーマル弾との切り替えを忘れずに。

### ショットガン

ショットガンは射程距離は長くないが、一発の弾薬で前方を扇状に攻撃できる。つまり、複数の目標に対してまとめて麻酔弾を撃ち込める武器である。気性の荒い小型恐竜がたくさん襲ってきた時や、動きが素早くてハンドガンで狙いをつけにくい恐竜などに有効である。

◀ショットガンは多数の恐竜に襲われそうな時に最も効果を発揮する。

◀複数にヒットするだけでなく、一発の威力も高め。緊急時向けの武器である。

## タイトルメニュー

「DINOSAUR　HUNTING」を起動すると、タイトル画面が表示される。この後に本編をプレイすることになるが、まずその前にタイトルメニューや、ハンティングレポート、セーブデータの概念について解説しておこう。

**ハンティングレポートの選択**

はじめてプレイする場合は、タイトル画面でSTARTボタンを押した後、ハンティングレポートを選択。

**タイトルメニュー**

その後、タイトルメニュー画面になる。ただし、ゲームがある程度進行していないと選べないメニューもある。

| ・さいしょから | ストーリーモードを最初からスタートする。 |
|---|---|
| ・つづきから | ストーリーモードの途中でセーブしたデータから再開する。 |
| ・フリーハント | 好きなハンター、ステージを選んでプレイできる。<br>選べるハンター、ステージはゲームを進めていくに従って増えていく。 |
| ・チュートリアル | ハンティングの基本的な手順や、武器の操作などを身につけるための練習用モード。 |
| ・ムービー鑑賞 | ゲーム中に見たことのあるデモムービーから、好きなものを選んで鑑賞できる。 |
| ・恐竜図鑑 | ゲーム中に捕獲したことのある恐竜のデータとモデルが閲覧できる。恐竜のモデルを<br>閲覧するときは、左／右トリガで縮小／拡大、右スティックでカメラ位置の操作ができる。 |
| ・オプションズ | 操作ボタンや難易度などの各種設定ができる。設定項目は以下の4つ。<br>●コントローラ設定　：操作方法の変更やコントローラの振動の入／切ができる。<br>●難易度設定　：ゲームの難易度を4段階に設定可能。ダメージの大きさなどが変化する。<br>●オートセーブ設定　：オンに設定すると、ステージクリア後に自動的にデータをセーブする。<br>●初期設定に戻す　：上記の設定をすべて初期の状態に戻す。<br>●戻る　：タイトルメニューに戻る。<br>●セーブ　：オプションズの設定をセーブする。 |

※ ストーリーモードでは最初に始めた時の難易度を途中で変更することはできないが、フリーハントは自由に難易度を変更できる。









## ハンティングレポートへのセーブ・ロード

ストーリーモードをプレイしている場合は、ステージクリア直後、あるいは特殊なシーンの直前などで、データのセーブ画面が表示されることがある。途中経過を残しておきたい場合は、左スティックまたは方向パッドの左右でハンティングレポートを選んでセーブしよう。

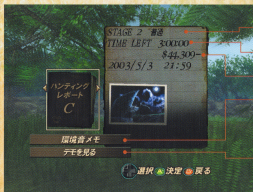
**セーブ可能なシーン**

セーブはベースキャンプでできる。

**セーブデータのロード**

セーブしたデータのロード（再開）は、タイトルメニューで行う。また、ベースキャンプでも、セーブデータからのやり直しができる。

### ●ハンティングレポートの構成

「DINOSAUR　HUNTING」で選べるハンティングレポートはA、B、Cの3つあり、それぞれ恐竜図鑑やオプションズの設定などが独立して記録されている。また、環境音メモにはBGMや効果音の音量設定が記録される。

■現在のステージ数と難易度

■残り時間

■所持金

■環境音メモ

BGMや効果音の音量を設定することができる。

■デモを見る

さまざまなXboxのゲームのデモ映像を見ることができる。

## 視覚情報

この世界でハンティングの対象となるのは、恐竜という未知なる生物たちである。あまたの猛獣を相手にしてきた超一流のハンターといえども、いつ命の危険にさらされるか分からない。窮地に陥っても高い確率で生還し、ターゲットを捕獲するためには、画面内に表示されるあらゆる視覚情報から現状を分析することだ。

**●コンパス**

現在いる地点の周辺マップを表示。BACKボタンで表示方法の切り替えが可能。

**●タイム**

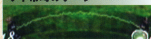
現在のステージの制限時間を示す。この時間が0になる前にメインターゲットを捕獲してミッションをクリアしなければ、ハンティングは失敗となる。

**●ライフゲージ**

マローンの現在の体力を示す。恐竜からの攻撃を受けるごとに減り、0になるとハンティング失敗となる。失われたゲージは体力回復剤で治癒できる。

**●恐竜威嚇ゲージ**

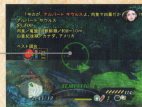
周囲の危険度を示す。平常時は白だが、攻撃的になっている恐竜やマローンを発見した恐竜が近くにいると、赤く変化して警告をうながす。

◆平常時のゲージ

◆緊急時のゲージ

**●通信メッセージ**

ほかのハンターやケイティから送られてくる無線通信などが表示される。

**●サーチカーソル**

恐竜や特定の物体に合わせると、その説明やデータが表示される。

**●使用中の武器**

現在使用している（あるいは構えている）武器の種類と、残りの弾薬数を表示。ライフルの場合はノーマル弾と調合弾のいずれかが表示される。

**●ロックオンカーソル**

注目（ロックオン）した恐竜に表示される。

**●セットアップアイテム**

黒ボタンや白ボタンを押すことで瞬時に使うことのできるアイテムとその数量。ここに設定するアイテムはポーズメニューで変更可能（P.23を参照）。

## コントローラの使用方法

### ■左トリガ
視点のリセット／ロックオン（注目）／スコープ視点の倍率切り替え

・移動や右スティックのカメラ操作で変更された視点を、プレイヤーが向いている方向に切り替える。
・押している間、正面近くにいる恐竜をロックオン（注目）する。
・ライフルを構えている時（スコープ視点）は、押すごとにスコープの倍率が変化する。

### ■左スティック
プレイヤーの移動／項目の選択／スコープ視点での操作（ライフル使用時）
クリック：その場に伏せる／回避行動

・プレイヤーの移動時は、スティックを浅く倒すと忍び足（恐竜に気づかれにくい）、深く倒すと走る（恐竜に気づかれやすい）。
・待機中にクリックすると、伏せたり、立ち上がったりできる。
・移動中にクリックすると、回避行動をとる。また、眠らせた恐竜の体で道をふさがれた時は、乗り越えることもできる。

### ■BACKボタン
コンパス表示の切り替え

画面左下のコンパス（周囲マップ）の表示方法が変化。ボタンを押すごとに"方位固定"と"常にカメラ方向が上"を切り替える。

### ■STARTボタン
メニュー画面を出す

タイトル画面ではタイトルメニューを、ゲーム中はポーズメニューを表示。

### ■方向パッド
項目の選択／ライフル弾の切り替え

メニュー画面などでは項目を選択（左スティックでも可能）。ゲーム中では、ライフルを構えている時に方向パッド上または下を押すとノーマル弾と調合弾の切り替えが可能。

### ■右トリガ
ハンドガンを撃つ／構えている武器を撃つ

そのまま押すとハンドガンを構えて発射。Xボタンか Yボタンで他の武器を構えてから押すと、その武器を発射。押しっぱなしするとオートで連続発射する。弾が切れた時は、構え直すと弾をリロードできる。

### ■ Y ボタン
押している間、ライフルを構える（スコープ視点になる）

### ■ X ボタン
押している間、ショットガンを構える

### ■ B ボタン
各項目等のキャンセル

### ■ A ボタン
サーチ／項目の決定

サーチは、サーチカーソルを表示して、カーソルに合った恐竜や物体の説明を表示できる。なお、目の前にあるものは、直接調べることができる。

### ■黒ボタン
セットアップアイテムの使用

そのボタンに割り振られたアイテムを使用する。

### ■白ボタン
セットアップアイテムの使用

そのボタンに割り振られたアイテムを使用する。

### ■右スティック
カメラ操作
クリック：視点のリセット

・カメラを操作して、周囲を確認することができる。
・クリックすると、視点をプレイヤーが向いている方向に切り替える。

※ここに掲載した操作方法は初期設定のものであり、タイトルメニューのオプションズで他のタイプに変更が可能。



コントローラの使用方法

# ハンティングの基本手順

タイトルメニューで"さいしょから"を選択し、ストーリーモードに入ると、恐竜ハンティングの開始となる。しかし新米ハンターには何から手をつければいいかが分からないはずだ。そこで、まずは一つのステージをサンプルに、その大まかな流れを解説していこう。

## ■1. メインターゲットの確認

デモムービーが終わって本編が始まると、まずそのステージでのメインターゲットが表示される。これは、ステージをクリアするために必ず捕獲しなければならない恐竜である。その名称と姿をしっかり覚えておこう。ポーズメニューやベースキャンプの"ミッション確認"でも同様にメインターゲットを確認できる。

## ■2. 探索しつつターゲットを追う

スタート地点のすぐそばにはベースキャンプ(アイテム購入などが可能)があるが、最初のうちは入る必要はない。まずはマップ画面を見たり、近くを歩き回ったりしながら、周囲を調べよう。

地面をよく見ると足跡などが発見できるはず。近づいてサーチすれば、メインターゲットの足取りが分かる。

糞(ふん)や骨を調べると、その恐竜に有効な調合弾のヒントが得られることがある。こうしたデータは覚えておくこと。

ところどころに落ちているこの物体は、先発隊が残していったボイスプレート。サーチするとヒントとなる情報を聞くことができる。

## ■3. メインターゲットを捕獲する

地面に残った痕跡などからメインターゲットの向かった方向を特定し、奥へ進む。そして見事メインターゲットを発見したら、さっそく捕獲にかかる。メインターゲットはほとんどの場合大型恐竜なので、ライフルによる調合弾の撃ち込み以外はあまり効果が期待できない。しかし、ここに来るまでにメインターゲットに効果のある調合のヒントをある程度は得ているはずなので、それをもとに調合弾を作る。(作り方はP.23を参照)また恐竜の急所の情報を得ていれば、それを念頭に、メインターゲットに気づかれにくい位置から撃ち込もう。調合と狙撃がうまくいけば、恐竜を眠らせて捕獲することも困難ではないだろう。

痕跡や通信内容を参考に、メインターゲットを発見。次に、できるだけ安全な場所で弾薬を調合しよう。

完璧な調合弾を恐竜の急所に撃ち込めば、一発で恐竜を眠らせることができる。

## ■4. ベースキャンプに帰還する

メインターゲットを無事に捕獲できたら、後はベースキャンプに帰還すればステージクリアとなる。この時点で残り時間に余裕があるなら、メインターゲット以外の恐竜(通常のターゲット)も捕獲しておくといいだろう(もちろん、先に捕獲しても構わない)。獲得賞金が増えるだけでなく、タイトルメニューから見られる恐竜図鑑も充実していく。

**短時間で捕獲するなど、特定の条件を満たすと獲得賞金もアップする。**

## ■5. データのセーブ後、次のステージへ

ステージをクリアすると、その時点での賞金が加算され、ベースキャンプ画面になる。ここでセーブしたら、次のステージへ進もう。もし弾薬や回復剤などのアイテム類が足りなくなっているなら、ベースキャンプ画面の物資補充で補充することができる。

**クリア後やアイテム補充直後など、まめにセーブしておこう。**

# ハンティング中のメニュー

ハンティング中にSTARTボタンを押すと、アイテムの使用や調合弾の作製など、さまざまなサブ行動が可能なポーズメニューに入れる。いずれもハンティングをスマートに進めるためには重要である。ここではポーズメニューの各項目について解説していく。

## ● ポーズメニュー

- ●マップ・・・・・・・行動した範囲内のステージマップを表示する。
- ●調合弾作製・・調合表にもともとづいて、調合弾の作製ができる。
- ●アイテム・・・・・アイテムのセットアップ、これまでに手に入れたボイスプレートの再生などができる。
- ●ミッション確認・・ミッション内容や制限時間、登場する恐竜の確認ができる。また調合表も表示される。
- ●ゲームをやめる・・ゲームを終了してメニュー画面に戻る。

## マップ

現在のステージの全体マップが表示され、行動した範囲が確認できる（使用回数に制限はなし）。また、左スティックまたは方向パッドでマップ上のカーソルを動かし、サーチで調べた際に何らかのヒントや特徴があったポイントのメッセージをもう一度見ることができる。

## 調合弾作製

入手したRGBの各成分を調合して、調合弾を作ることができる。調合弾はライフルでのみ発射することができ、5発までストックが可能。特に、ターゲットの恐竜を捕獲する際に有効である。

### 調合の手順

**ターゲットの情報を確認**

対象となるターゲットのデータを決定する。サーチを完璧に行い、そのターゲットの調合に関する情報を得ていればRGBの数値まで表示されるが、情報が入手できていない場合、詳しいデータは表示されない。

**調合量を設定**

3種類の成分の調合量を決定する。方向パッドまたは左スティックの上下でRGBの各成分を選択し、左右で数値を調整する。
初めに決定したターゲットのデータで数値が判明している場合、Ⓨボタンを押すと、その分量がRGBに反映される。

**マガジンに装填**

最後に調合弾をストックする場所を決定する。同じものが複数必要な場合は、この手順を同じように繰り返す。
なお、マガジン内にすでにある調合弾のところへ新しく作製した調合弾を上書きすると、上書きされた調合弾に使用されていた成分は在庫へ戻る。

## アイテム

アイテム画面では、所有している回復剤や麻酔弾の残り数の確認、現在までに入手したボイスプレートの再生などを行うことができる。またこの画面で、使用したいアイテムを黒ボタンまたは白ボタンに割り振ることができる。

**所持弾一覧**

それぞれの武器の残弾を表示。なお、調合弾のみ確認は調合画面で行う。

**アイテム**

所持しているアイテム。回復剤（2種類）、閃光弾は残り数も表示。セットアップアイテムを変更するときは、割り振るアイテム、それを割り振るボタンの順に決定する。

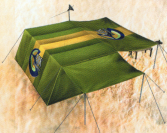
**ボイスプレート**

ハンティングの途中でボイスプレートを1つ以上再生していれば、この項目で再確認が可能。

# ベースキャンプとアイテムの特徴

マローンのハンティングの重要な拠点として機能するのが、スタッフのケイティが待機しているベースキャンプである。ここでは弾薬やアイテムの補充など、さまざまなサポートが受けられる。

## ●ベースキャンプ

ベースキャンプは、基本的にステージの開始前や、ステージのクリア直後などに利用することができる。ここでは、回復薬や弾薬の購入のほか、データのセーブやロードなどが行える。また、ハンティング開始直後のスタート地点付近にも設営されているので、途中で調合成分が足りなくなった時などはいったん戻って補充しよう。

- ●マップ・・・・・・・ 行動した範囲内のステージマップを表示する。
- ●調合弾作製・・・ 調合表にもとづいて、調合弾の作製ができる。
- ●アイテム・・・・・ アイテムのセットアップ、これまでに手に入れたボイスプレートの再生ができる。
- ●ミッション確認・・ ミッション内容や制限時間、登場する恐竜の確認ができる。また、調合表も表示される
- ●物資補充・・・・・ 武器の弾薬（一発単位）やRGB成分（10mg単位）、回復剤などアイテムを購入できる。稼いだ賞金の範囲内で購入したいアイテムを選び、次に数量を決定しよう。
- ●セーブ・・・・・・・ 現在のデータをセーブする。
- ●ロード・・・・・・・ 以前にセーブしたデータのロードを行う。ステージをプレイ中の場合、それまでの状態はセーブされない。
- ●ゲームをやめる・・ ゲームを終了してメニュー画面に戻る。
- ●出発／次へ・・・・ ベースキャンプを出る。

こちらはゲーム中のベースキャンプ。スタート地点に設営されており、いつでも利用可能。
※マップ／調合弾作製／アイテムは、ポーズメニュー（P22～23）を参照。

## ●各種アイテムの特徴

ベースキャンプで購入できるアイテム（マップを除く）は、以下のリストに示した通り。それぞれの効果や特徴をしっかり把握し、万全な態勢でハンティングに臨んでもらいたい。

### 回復剤

$3,000

ハンティング中に受けた傷を少し回復。黒ボタンか白ボタンに割り振って使用する。

### ハンドガン用麻酔弾

$500

ハンドガン系の武器で発射できる弾薬。連射はきくが威力は低め。

### 完全回復剤

$6,000

ハンティング中に受けた傷を完全に回復。黒ボタンか白ボタンに割り振って使用する。

### ライフル用麻酔弾

$1,000

ライフル系の武器で発射できる弾薬。メイン弾薬として備えておくとよい。

### 閃光弾

$7,000

閃光で周囲の恐竜の目をくらませ、一時的に動きを止める。黒ボタンか白ボタンに割り振って使用する。

### ショットガン用麻酔弾

$5,000

ショットガン系の武器で発射できる弾薬。囲まれた時などに効果的。

### マップ

最初から所有。ステージの全体マップを確認できる。黒ボタンか白ボタンに割り振って使用するか、ポーズメニューで選択する。

### R成分

$5,000

ライフル用調合弾の作製に使用。肉食系恐竜の体液に含まれていることが多い。

### G成分

$8,000

ライフル用調合弾の作製に使用。草食系恐竜の体液に含まれていることが多い。

### B成分

$10,000

ライフル用調合弾の作製に使用。特殊な恐竜の体液に含まれていることが多い。


ベースキャンプとアイテムの特徴

## 捕獲目標となる恐竜

先発隊の命がけの調査により、ギアナ高地にいかなる恐竜が生息しているのかは、数種類ではあるが確認された。そして驚くべきことに、過去に時代をたがえて生きていた恐竜たちが、ここでは同じ場所で共生していることが判明している。これもテーブルマウンテンの独特な環境がなせるわざであろう。現状の計画では、大型恐竜から優先的に保護を進めている。だがアーク財団の最終的な目標は、もちろん現存する全種類の確認と保護である。

## 大型恐竜

### ステゴザウルス

（体長約6～9m：草食）

背に並んで生えている背びれが特徴の、ジュラ紀後期に存在したと言われる剣竜。背の低いシダ類やラン科の草花を好んで食べる。外敵が近づくと背びれを変色させて威嚇するが、周囲が静かになるとすぐにおとなしくなる。

### アパトサウルス

（体長約21～25m：草食）

ジュラ紀後期に生息。長い首と尾を持ち、がっしりした足で体を支えて歩く竜脚形類の恐竜。かつてはブロントザウルスと呼ばれていたが、研究が進むにつれてアパトサウルスと呼ばれていた化石と同一種であることが判明した。大きな体を維持するため、ソテツやパイナップル類の葉を食べながら行動する。

### ブラキオサウルス

（体長約25m：草食）

鼻が頭頂部にあることや、後足よりも前足のほうが長いなど、他の恐竜にはない独特な個性を持つ竜脚形類。身の危険を感じると、太い足で踏み潰そうとしてくる。ジュラ紀中～後期から白亜紀前期にかけて生息。

### ティラノサウルス

（体長約13m：肉食）

白亜紀後期に生息した獣脚類。肉食の中では最も有名であろう、凶暴な恐竜である。ギアナ高地にいるものはほとんどの場合単独で行動し、獲物となる生物を発見するやいなや一目散にかみついてくる。動きも比較的素早いため、注意が必要である。

### プテラノドン

（翼長約7～9m：肉食）

白亜紀後期に海岸近辺に生息していたと言われる翼竜。魚を主食としているが、陸で昆虫などを獲ることもあるようだ。大きさに反して体重が軽いため、地上でも翼をたたんだ状態で歩きまわることができる。上空からの急降下など、くちばしを使った攻撃を得意とする。

# 中・小型恐竜

中・小型の恐竜は特殊な姿、生態のものが多く、捕獲時にはひと工夫が必要となるだろう。また、群生している種がほとんどなので、ある程度まとめて眠らせないと危険である。

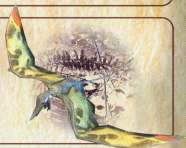
## ガストニア

（体長約6m：草食）

肩と背中を中心に、無数のトゲに体を覆われている鎧竜。このトゲは攻撃よりも身を守ることに使われ、襲われると体を丸めて防御体制をとる。また、トゲのない腰の部分も骨が硬く、容易には傷つかない。白亜紀前期に生息。

## ラムフォリンクス

（体長約0.4～1.75m：肉食）

ジュラ紀中～後期に生息した翼竜。くちばしには外側に向かって伸びる鋭い歯が生えており、細長い尾の先にはヒレのようなものがついている。生息地帯には多数が群れをなして飛行している。攻撃力はさほどではないが、意外な死角からの攻撃には注意が必要。

# 希少種

ギアナ高地には、恐竜の中でも特に珍しい種や、現在では絶滅したはずの貴重な生物がいくつか生息している。可能であればこうした希少種もできるだけ捕獲してほしい。

## サーベルタイガー

（体長約2m：肉食）

鮮新世に生息した大型の猫科動物で、スミロドンとも呼ばれる。約25cmの大きな牙は、文字どおりサーベルのような切れ味を持っている。その断面は長円状で、かつノコギリ状のモールドを備えており、獲物の捕食時に強力な武器として機能する。







## 先発隊が残したボイスプレート

アーク財団がギアナ高地に投入した先発隊52人は、ほとんどが帰らぬ人となった。だが、彼らは最後の最後まで生還を諦めず、そして任務をまっとうしようと努力した。その結晶が、現地に散逸するいくつかのボイスプレートである。彼らが残した言葉の記録は、これから捕獲に乗り出そうとする者たちにとっても大きな助けとなるだろう。

「恐竜の営巣地や、そこまでの探索中に、何か生活痕を見つけることができれば、ハントに役立つ事が得られるだろう」

「凶暴な肉食恐竜には、赤い成分を多く調合するとよく効くようだ」

「生活痕や卵、その他の痕跡を見つけたならば、すみやかにサーチが鉄則だ」

「湖をうろついている首の長いやつに気をつけろ！スチーブンのヤツが巻きつかれて右腕を砕かれちまった」

「発砲したり、目の前を走ったりと、むやみに恐竜を刺激してはならない。こちらから危害さえ加えなければ非常におとなしい恐竜もいる」

## STAFF&CAST

Microsoft Presents
Developed by SCARAB

| | |
|---|---|
| Program Managers | TAKAYUKI YANAGIHORI |
| | ISAO MURAYAMA |
| | KATSUNORI YAMAJI |
| Executive Producer | AJ REDMER |
| Test Leads | MASATO SASAKI |
| | HIDETO SATO |
| Testers | SHIN ENOMOTO |
| | MASATOSHI KANAMARU |
| | TAKAMI KURAMOCHI |
| | SUMI TOU |
| | SOUICHI MASHITA |
| | YU SATO |
| | SHINGO AKIYAMA |
| | TAKEKUNI TANAKA |
| | TAKUMI NODA |
| | AKEMI SUGIURA |
| | ATSUKO YAMADA |
| | DAI HAYASAKA |
| | TOMOMICHI YAMAZAKI |
| | SHINYA UTSUMI |
| | MAYA KATSURASHIMA |
| Product Planners | TAKAYUKI KAWASAKI |
| | JONAH MASARU NAGAI |
| Print Production | EIICHI OGAWA |
| Product Marketing Manager | MASATO TAKAISHI |
| | TOMOAKI INOUE |

Technical Support
Xbox Advanced Technology Group

| | |
|---|---|
| Supervisor | JAMES SPAHN |
| Scenario Writer | MAKOTO GOYA |
| Development Producers | NORIKO FUJISAWA |
| | NOBUHIKO IKEUCHI |
| Director | MASANAO KITA |
| Game Designers | JUNICHI UEKI |
| | JUN TAKAOKA |
| | YASUSHI IZUMIYA |
| | TOSHIYUKI MIYAZAWA |
| Technical Director | TOSHIO ARAI |
| Engineers | JUN ODAIRA |
| | TAKATSUNA SAWADA |
| | DAISUKE SATOU |
| | YUUKI OHTSUKA |
| | SHIGEOMI HABUKI |
| Lead Artist | RYUICHI NOGUCHI |
| Artists | SHUNJI MIYAKE |
| | TAKASHI WATANABE |
| | DAIGO SHIGEYOSHI |
| | JIRO NAGASAKI |
| | GAKU ISHII |
| | NAO OHISHI |
| | YORIKO ITOU |
| | SHUJI KOBAYASHI |
| | AYAKO SUNAGA |
| Animation Director | MASAHIRO FUJIMORI |
| Animators | TORU HONDA |
| | HIDETO SUZUKI |
| | KEIICHIRO HONMA |
| Sound Designer | TAKAFUMI NISHIMURA |
| Movie Director | TAKASHI ISONO(RIZ Inc.) |
| Action Coordinator | MITSUO ABE |
| Actor | MARK MUSASHI |
| | MIZUHO YOSHIDA |
| | AI SUZUKI |
| Action Support | TOSHINORI SASAKI |

Motion Capture By
Studio IBUKI Inc.

| | |
|---|---|
| Technical Director | TETSUE KAWANO |
| Chief Motion Designer | SAKURA MUNAKATA |
| Motion Designers | KEN HATSU-UMI |
| | TAKAHIRO MASHIMO |
| | KIM TAE YUL |
| Sound Director | YOSHIKAZU KAMATA |
| All Music Composed by | YASUHARU TAKANASHI |
| Music Director | SEIICHI NEGI |
| | (FILL IN INC.) |
| Mixed & Recorded by | KUNIHIKO AOTO |
| | (FREE MARKET) |
| Recorded by | KAZUYO SAKAGUCHI |
| | (FREE MARKET) |
| Assistant Engineer | YASUFUMI SUGAHARA |
| | (FREE MARKET) |
| | TOMOKO SUGIYAMA |
| | (FREE MARKET) |
| Mixed at | TAI STUDIO |
| Recorded at | TAI STUDIO |
| | Microsoft SoundLab-Japan |

Musicians

| | |
|---|---|
| Strings | GEN ITTETSU STRINGS |
| Guitar | MASANORI MINE |
| Keyboards | YASUHARU TAKANASHI |
| Trp | MASAHIKO SUGASAKA |
| | NOBUO KATO |
| Trb | TARO KIYOOKA |
| | YUZO KATAOKA |
| Taiko | HIROSHI MOTOFUJI |
| Synthesizer Programming | TETSUO YAMAZAKI |

Sweet Euphoria(Ending Theme)

| | |
|---|---|
| Performed by | Hip's |
| Written by | KEIICHI ISHIDA |
| Composed by | MASANORI MINE |

Hip's

| | |
|---|---|
| Vocal | Marcy |
| | KEIKO TERADA |
| Keyboards | YASUHARU TAKANASHI |
| Bass | ISAMU TAKITA |
| Guitar | MASANORI MINE |
| Drums | YASUO YAMAUCHI |

U.S. Voiceover

| | |
|---|---|
| Recording Coordinator | TACEY MILLER |
| Casting, VO Production | BLINDLIGHT |
| Casting Director | DAWN HERSHEY, C.S.A. |
| Recording Engineer | J. DAVID ATHERTON |

Voice Actors:

| | |
|---|---|
| Arthur | JIM WARD |
| Dr. Crust | JIM WARD |
| Jeanne | DEBI MAE WEST |
| Katie Stone | TARA STRONG |
| Frenchman | GREGG BERGER |
| Gregory | GREGG BERGER |
| Malone | ANDRE SOGLIUZZO |

Special Thanks
HIROMI MIZUTANI(OVERFLOW)
MINAKO HASHIMOTO(OVERFLOW)
YOKO WASHIDA
Ko Uchida



# サポート情報

## お問い合わせ先

マイクロソフト株式会社
Xboxカスタマサポート　0570-019-602
お使いの電話によってはご利用できない場合があります。
詳細は次のURLをご覧ください。
http://www.xbox.com/jp/support/
ご購入いただいたゲームが本取扱説明書にある通りに機能しない場合は、上記にあるお問い合わせ先までご連絡ください。
なおゲーム内容や攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。
受付時間　10:00～18:00（弊社休業日、土日祝祭日を除く）

## 聴覚や言語に障害がある方のための専用お問い合わせ窓口

聴覚や言語に障害をお持ちで、電話での会話が困難な方のためにファックスでお問い合わせを受け付けております。
ファックス番号:0570-000-560
※この窓口は、聴覚や言語などに障害をお持ちの方の専用窓口です。障害をお持ちで電話での会話が困難な方以外からのファックスは受付できませんので、ご理解とご協力の程よろしくお願いいたします。

## ご注意

1.安全のために本製品をご使用になる前に取扱説明書をお読みください。
2.本製品は NTSC J が記載されている日本国内仕様のXbox本体のみでお使いいただけます。
3.許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4.本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5.本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。



落丁、乱丁はお取り替えいたします。

Printed in Singapore

Microsoft

この度は「Dinosaur Hunting」を

お買い上げいただき、誠にありがとうございます。

お手数ですが、今後の製品開発に役立てるため

ご意見・ご感想を下記URLにてご記入ください。

「Dinosaur Hunting」アンケートページ

Part No. X09-73314

http://Xbox.jp/enq/Dinosaur/